O «microdiálogo» continua...

Por JOÃO CRUZ

Em mais uma edição da nossa rubrica vamos desde já continuar o diálogo que vimos a efectuar semanalmente com os nossos habituais jovens leitores através das múltiplas cartas que nos são dirigidas. O José Carlos Araújo Ferreira, de Santa Marta de Portuzelo — Talharezes — 4900 Viana do Castelo, agradece a quem lhe puder enviar um programa de imunidade e vidas infinitas, para o jogo THE LAST NINJA 2, para a versão do Commodore 64. Quem estiver apto a ajudar este leitor, escreva-lhe, ou escrevam para esta secção, pois desse modo poderão satisfazer outros jovens nas mesmas circunstâncias. Prosseguimos com as solicitações de Pedro Martins, Rua Casais de Cidra, 456 — 4400 V. N. Gaia, que pede que lhe ajudem no seguinte: 1 — Como se descobrem Pokes?; 2 — Qual a maneira mais correcta para os introduzir?; 3 — Existe alguma possibilidade de reproduzir jogos de «cassette» para «diskette» (Spectrum 128 K + 3), sem utilizar o Interface de cópia?. Uma vez mais, quem puder ajudar este leitor já sabe como pode contactá-lo... De Gouveia temos a carta do Nuno Miguel que comunica ter fundado um microclube denominado: «N. Trebulo Soft». Se alguém desejar saber algo sobre vídeojogos e dicas para os mesmos ele está pronto a ajudar, bastando apenas contactá-lo através da seguinte morada: Nuno Miguel, Rua do Mercado, 12-r/c D.to — 6290 Gouveia... Este leitor pretende ainda ajudas para o seguinte lote de programas: R-TYPE (a partir do terceiro nível), CHICAGO'S 30, SANXION, HUNDRA (o que se deve fazer durante o jogo), AFTER THE WAR (mapa e dicas)... Quanto aos Pokes que nos remeteste, ficamos a aguardar material mais actualizado. Temos agora o Raul Miguel, Rua Leote do Rego, 290-r/c – 4400 V. N. Gaia, que solicita ajudas para o jogo WHERE TIME STOOD STILL. Mais propriamente, o que fazer para passar a mão que nos empurra para fora da subida? Quanto ao mapa que nos enviaste, se o pudesses fazer a cores seria mais proveitoso para poder ser publicado e também cuidar um pouco mais na qualidade do mesmo, para poder ser apreciado por centenas de jovens, habituais leitores desta secção. Este conselho é também dirigido a todos os outros leitores participativos. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



ASTRO MARINE CORPS

O argumento deste videojogo, da empresa espanhola Dinamic, é baseado no confronto entre forças especiais de combate pertencentes ao corpo dos Astro Marine (fuzileiros espaciais) e monstros alienígenas e robotizados. Enfim, uma história muito «à la ALIENS»! Os terríveis e asquerosos seres, denominados Deathbringers, estão organizados e pretendem destruir a vida na Terra. A base alienígena situa-se no planeta Dendar, no sistema solar Sokk, e é lá que o nosso solitário herói (comandado por nós) vai tentar pôr termo aos nefastos objectivos dos alienígenas. Eis, resumidamente, o argumento deste ASTRO MARINE CORPS, um jogo que nos recorda GRYZOR e STRIDER juntos, mas com gráficos deveras espectaculares e «enormes». Cinco níveis de acção a valer!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K:17
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ACÇÃO TREPIDANTE!



X - OUT

Só quem está por dentro deste mundo fantástico dos videojogos é que pode entender a sensação de se jogar um jogo como este X - OUT... devastação total! Trata-se de um espectacular «shoot'em'up», tendo como cenário o fundo do mar e não o habitual céu estrelado. A compararmos com algum outro jogo do género, diremos que R - TYPE perto deste é bem capaz de se sentir «humilhado»! O enorme lote de armas, a gigantesca variedade de naves alienígenas, dividindo-se em grandes, médias e pequenas, lentas e velozes, as trepidantes explosões, enfim, tudo conjugado leva à incrível sensação de como um simples «écran» de um monitor sustenta tanta acção e emoção juntas! Tecnicamente, só visto, este X -OUT e, para aprimorar tudo isto, basta apenas jogá-lo... É arrasador!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: TRINCAR A LÍNGUA E DISPARAR SEM PARAR!

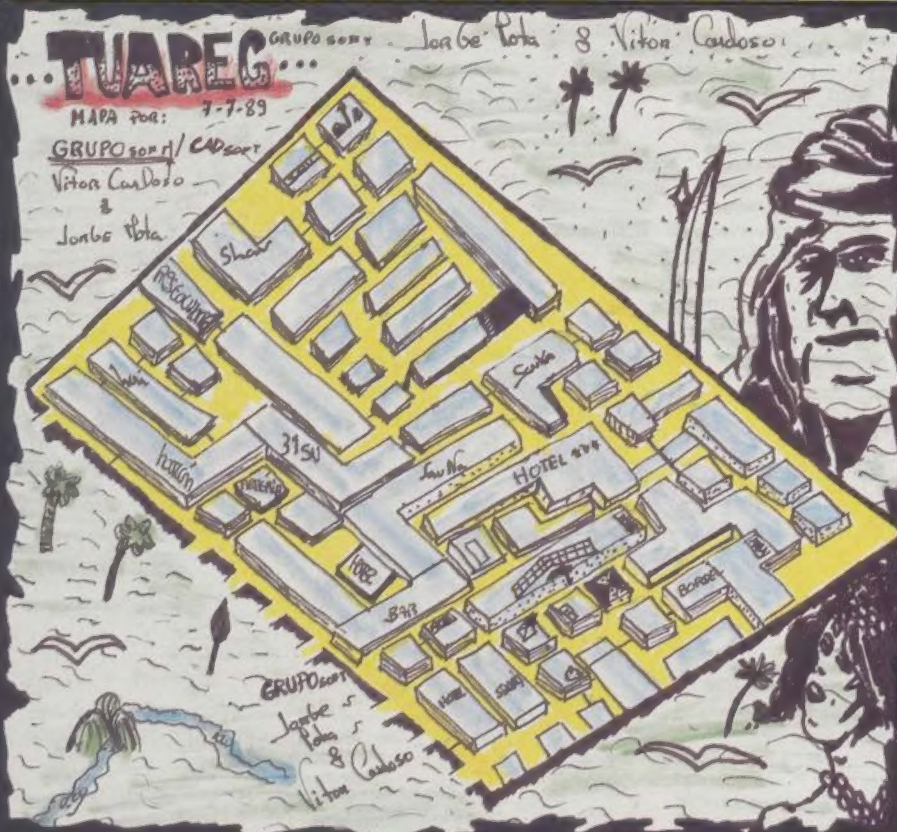


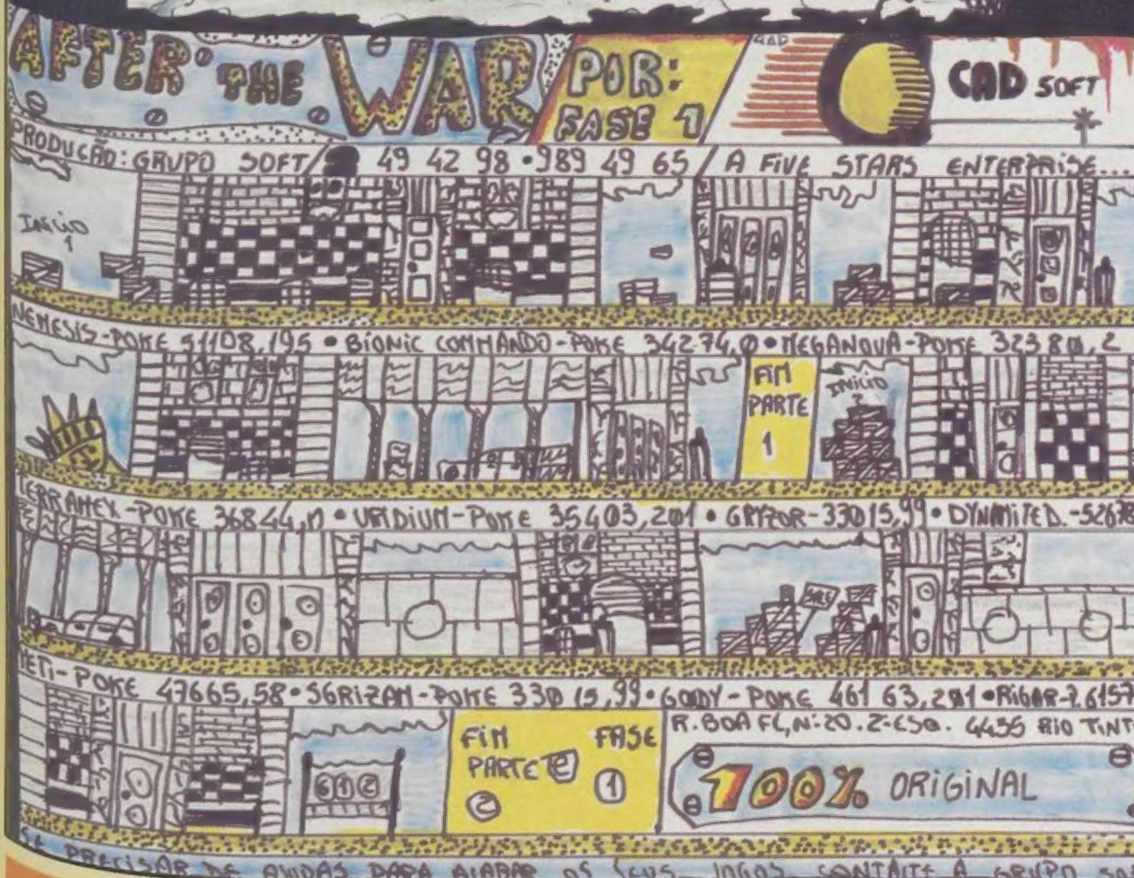
BLACK TIGER

As conversões de máquinas originais não cessam, pois além de facilitarem muito a vida aos programadores, proporcionam às empresas custos que, em princípio, são sempre cobertos pelos lucros. BLACK TIGER não foge à regra e trata-se de um jogo envolvendo todo o ambiente místico, proveniente da união de feitiçaria com o aço polido de uma espada. O nosso objectivo é controlar um corpulento guerreiro, e, a partir daí, encontrar e destruir três perigosos dragões, escondidos em determinados locais estratégicos de um mundo a abarrotar de fantasia, seres descomunais e muita feitiçaria. Graficamente, este BLACK TIGER está bastante fiel ao original, mas é a nível de jogabilidade que o jogo é grandioso. Todos os que conhecem o original vão deliciar-se com esta versão!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE CONVERSÃO!

TRABALHOS DOS LEITORES





JOGOS DE TOPO

AÇÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – CHASE HQ	1 – AVENTURA ORIGINAL	1 – CHASE HQ
2 – X - OUT	2 – ZIPI Y ZAPE	2 – PETROVIC BASKET
3 – VIAJE AL CENTRO DE TIERRA	3 – KE RULEN LOS PETAS	3 – GHOULS'N GHOSTS
4 – BLACK TIGER	4 – CARVALHO	4 – ASTRO MARINE CORPS
5 – CABAL	5 – JACK THE RIPPER	5 – COSMIC SHERIFF

JUÍZES NACIONAIS



Jorge Miguel Coelho França
Rua Fonte de Contumil, 231-r/c D.to
4300 PORTO

ROCK'N ROLLER

Estamos na presença de um jogo, no mínimo divertido. ROCK'N ROLLER consiste, no seu objectivo, em apanhar os pontos de interrogação para podermos passar de nível. O jogo tem várias dificuldades, tais como o choque com outros veículos, de onde resulta a nossa destruição. O percurso a percorrer é longo e sinuoso, o que nos leva muitas vezes à desorientação. Temos três vidas e a missão consiste em construir o «puzzle» do carro que aparece no «écran», do lado esquerdo.

ROCK'N ROLLER é um jogo que aconselho!

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 02.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: VALE A PENA COMPRAR!!!



Carlos Manuel Coelho França
Rua Fonte de Contumil, 231-r/c D.to
4300 PORTO

WEC LE MANS

Eis mais um jogo espectacular! Na minha opinião este WEC LE MANS é o de melhor qualidade no género, apresentando bons gráficos, som e movimentos. O objectivo neste jogo é ficarmos apurados dentro do limite de tempo que nos é permitido ultrapassar os automóveis adversários sem chocarmos com eles. A velocidade está muito bem conseguida e dando um certo número de voltas, muda-se de percurso. Evidentemente, devemos também mantermo-nos dentro da pista. WEC LE MANS nos 128 K é fantástico!.

APRESENTAÇÃO: 19.
GRÁFICOS: 19.
SOM 48 K: 18.
MOVIMENTO: 17.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A COMPRAR SEM HESITAR!